

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-199941

(P2003-199941A)

(43)公開日 平成15年7月15日(2003.7.15)

(51)Int.Cl.⁷
A 6 3 F 7/02

識別記号
3 2 0
3 1 3
3 1 5
3 2 8
3 4 0

F I
A 6 3 F 7/02
3 2 0
3 1 3
3 1 5 A
3 2 8
3 4 0

テ-マコト(参考)
3 2 0 2 C 0 8 8
3 1 3
3 1 5 A
3 2 8
3 4 0

審査請求 未請求 請求項の数5 O L (全23頁)

(21)出願番号 特願2002-3307(P2002-3307)

(22)出願日 平成14年1月10日(2002.1.10)

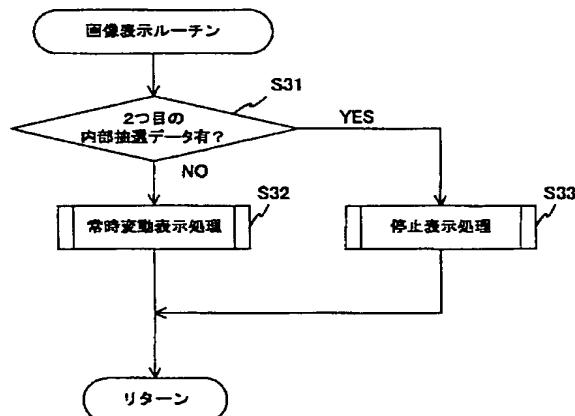
(71)出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72)発明者 岡田 和生
東京都江東区有明3-1-25 有明フロン
ティアビルA棟
(74)代理人 100106002
弁理士 正林 真之
Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA39
AA42 CA02 CA06 CA19

(54)【発明の名称】 パチンコ遊技機、パチンコ遊技機の画像制御方法、サーバ及び記憶媒体

(57)【要約】

【課題】 保留球が存在する場合でも遊技者自身が図柄の変動を停止させたという実感が得られるパチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】 パチンコ遊技機10は、複数の図柄が変動表示又は停止表示される表示装置24を備えており、表示装置24において、複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が始動口44に入球し入賞状態に移行したことを契機に、常時変動表示されている識別情報画像が停止表示される。このパチンコ遊技機10では、入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機であって、

前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項2】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機であって、

前記入賞状態に移行してから前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるまでの入賞変動期間と、前記入賞状態に移行せずに識別情報画像が常時変動を行う通常常時変動期間と、では、異なる画像演出が行われることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項3】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御方法であって、

前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われることを特徴とするパチンコ遊技機の画像制御方法。

【請求項4】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御を行うサーバであって、

前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめることを特徴とするサーバ。

【請求項5】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が

停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御方法であって、

前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめることを特徴とするパチンコ遊技機の画像制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコ遊技機、パチンコ遊技機の画像制御方法、サーバ及び記憶媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】近年では、遊技者が自身の遊技力により有利な遊技結果を得ることが可能であるスロットマシンが非常に流行している。このスロットマシンは、遊技者がメダル投入及びレバー操作後に回転する3つの回転ドラムを各押しボタンを押すことにより停止させ、停止した際の図柄の組合せ内容によって大当たり遊技へ移行するといったものであるが、回転ドラムの停止のタイミングは、遊技者の操作にすべてかかっており、所定の図柄で回転ドラムを停止させるために、狙い打ちするいわゆる目押しを行ったり、押しボタンの押す順番を変えるなど、遊技者は様々な遊技テクニックを駆使して遊技を行う。このような遊技者の遊技テクニックを駆使させることに、スロットマシンが流行している要因の一つであると思われる。

【0003】一方、パチンコ遊技においては、液晶ディスプレイパネル等の表示装置において可変表示ゲーム等のゲームを実行することにより、パチンコ遊技をする遊技者の興味を持続させて遊技者を飽きさせんとする試みがなされてきた。ここで可変表示ゲームは、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームであり、パチンコ遊技機においては、パチンコ球が始動口に入球したことを契機として複数の図柄の各々が変動し始め、自動的に停止したこれらの図柄の組合せが所定の組合せ（例えば「7」-「7」-「7」）となったときに、パチンコ遊技を大当たり遊技に移行することとしている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のパチンコ遊技機においては、変動している図柄が遊技者の操作とは関係なく自動的に停止するようになされていたため、遊技者は始動口にパチンコ球をできるだけ多く入球させることでしか遊技力を発揮することができなかった。このため、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与できるようにすること、即ち、パチンコ遊技機に遊技者の技術介入性を持たせることが要請されている。

【0005】また、パチンコ遊技においては、パチンコ球を始動口に入球させた後に、自動的に図柄が停止されるのを見ているのみであり、はずれ遊技が連続して行われるときには、遊技者にとって自身の力で遊技状況を変

えようとする手段もなく、苦痛にさえ感じことになる場合もある。

【0006】一方、特開2001-239023号公報では、予め図柄を変動表示させておき（このような変動態様のことを「常時変動」という）、遊技者の操作によりバチンコ球が所定ゲートを通過したことを契機に図柄の変動を停止させるようなバチンコ遊技機が提案されている。このバチンコ遊技機は、図柄の変動停止時間を短縮することを目的としたものではあるが、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与し得るバチンコ遊技機として、図柄の変動停止時間を短縮することを目的としたものではあるが、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与し得るバチンコ遊技機として認識することも可能である。

【0007】しかしながら、このようなバチンコ遊技機においては、いわゆる保留球が存在する場合（バチンコ球が始動口に入球したことがストックされている場合）には、複数の変動図柄が連続的に停止してしまうため、図柄が初めから変動しているかどうかが非常にわかり難く、遊技者自身が図柄の変動を停止させたという実感を得られ難くなる。

【0008】また、上述した表示装置において様々な画面演出が展開されるバチンコ遊技機がある。これらの演出としては、例えば、通常の画面の演出を基準として遊技者に有利な状態に移行する期待感を高めるために演出内容を差し替える演出や、一旦図柄が異なる種類の組合せで停止し、その後に再び図柄が変動しはじめる演出などがある。また、図柄が表示される画像だけでなく、その図柄とともに表示される背景画像や、キャラクタ画像等により、各種の演出が行われる。

【0009】しかし、背景画像や、キャラクタ画像等は、所定のタイミングで演出が開始され、更には、始動口に入球したことを契機に演出が行われるため、通常のバチンコ遊技機においても、図柄がはじめから変動しているバチンコ遊技機においても、同じように演出が行われ、上述した問題を解決するには至らない。

【0010】本発明は、上述した如き課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与できるようにするとともに、保留球が存在する場合でも遊技者自身が図柄の変動を停止させたという実感が得られるようにしたバチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成するために、本発明のバチンコ遊技機は、前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われることを特徴とする。

【0012】より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0013】(1) 複数の識別情報画像が変動表示又

は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機であって、前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われることを特徴とするバチンコ遊技機。

【0014】上述した(1)の発明によれば、「前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われる」ので、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞状態で変動しているのか、入賞状態に移行せずに変動しているのか、を区別することができるようになり、遊技者が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、遊技者がバチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、光源による演出が変わったときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0015】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちなものであるが、本発明のバチンコ遊技機では、画像を用いて演出を行っているため、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じる。

【0016】(2) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機であって、前記入賞状態に移行してから前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるまでの入賞変動期間と、前記入賞状態に移行せずに識別情報画像が常時変動を行う通常常時変動期間と、では、異なる画像演出が行われることを特徴とするバチンコ遊技機。

【0017】上述した(2)の発明によれば、「前記入賞状態に移行してから前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるまでの入賞変動期間と、前記入賞状態に移行せずに識別情報画像が常時変動を行う通常常時変動期間と、では、異なる画像演出が行われる」ので、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞変動期間中にあるのか、通常常時変動期間にあるのか、を区別することができるようになり、遊技者自身が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、遊技者がバチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、通常常時変動期間から入賞変動期間に移行させることができたときには、遊技者は自分の手

で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0018】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちななものであるが、本発明のパチンコ遊技機では、画像を用いて演出を行っているため、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じる。

【0019】(3) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御方法であって、前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われることを特徴とするパチンコ遊技機の画像制御方法。

【0020】上述した(3)の発明によれば、「前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われる」ので、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞状態で変動しているのか、入賞状態に移行せずに変動しているのか、を区別することができるようになり、遊技者が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、遊技者がパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、光源による演出が変わったときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0021】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちなものであるが、本発明の画像制御方法では、パチンコ遊技機において画像を用いて演出を行うように制御しているため、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、画像を用いて演出を行うように制御することにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じる。

【0022】また、複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御方法であって、前記入賞状態に移行してから前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるまでの入賞変動期間と、前記入賞状態に移行せずに識別情報画像が常時変動を行うを通常常時変動期間と、では、異なる画像演

出が行われるように前記パチンコ遊技機の画像制御方法を構成してもよい。

【0023】本発明の画像制御方法によると、パチンコ遊技機において、入賞変動期間と通常常時変動期間とで、異なる画像演出を行うように制御しているため、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞変動期間中にあるのか、通常常時変動期間にあるのか、を区別することができるようになり、遊技者自身が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、パチンコ遊技機において、遊技者がパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、通常常時変動期間から入賞変動期間に移行させることができたときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0024】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちなものであるが、本発明の画像制御方法では、パチンコ遊技機において画像を用いて演出を行うように制御しているため、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じる。

【0025】(4) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御を行うサーバであって、前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめることを特徴とするサーバ。

【0026】上述した(4)の発明によれば、「前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめる」ので、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞状態で変動しているのか、入賞状態に移行せずに変動しているのか、を区別することができるようになり、遊技者が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、パチンコ遊技機において、遊技者がパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、光源による演出が変わったときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0027】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちなものであるが、本発明のサーバでは、パチンコ遊技機に対して、画像を用いて演出を行わしめるように制御しているため、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、画像を用いて演出を行わしめること

により、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じる。

【0028】さらに、サーバを用いることにより、パチンコ遊技機の管理効率が上がる等のメリットが生じる可能性がある。

【0029】また、複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御を行うサーバであって、前記入賞状態に移行してから前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるまでの入賞変動期間と、前記入賞状態に移行せずに識別情報画像が常時変動を行う通常常時変動期間と、では、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめるように前記サーバを構成してもよい。

【0030】本発明のサーバによると、入賞変動期間と通常常時変動期間とで、パチンコ遊技機に異なる画像演出を行わしめるように制御しているため、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞変動期間中にあるのか、通常常時変動期間にあるのか、を区別することができるようになり、遊技者自身が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、パチンコ遊技機において、遊技者がパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、通常常時変動期間から入賞変動期間に移行させることができたときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0031】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちなものであるが、本発明のサーバでは、パチンコ遊技機に画像を用いた演出を行わしめるように制御しているため、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、パチンコ遊技機が画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じる。

【0032】さらに、サーバを用いることにより、パチンコ遊技機の管理効率が上がる等のメリットが生じる可能性がある。

【0033】(5) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御方法で

あって、前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめることを特徴とするパチンコ遊技機の画像制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

【0034】上述した(5)の発明によれば、「前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめることを特徴とするパチンコ遊技機の画像制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている」ので、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞状態で変動しているのか、入賞状態に移行せずに変動しているのか、を区別することができるようになり、遊技者が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、パチンコ遊技機において、遊技者がパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、光源による演出が変わったときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0035】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちなものである

が、本発明の記憶媒体では、パチンコ遊技機において画像を用いて演出を行わしめるプログラムが記憶されているため、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じる。

【0036】また、複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し入賞状態に移行したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の画像制御方法であって、前記入賞状態に移行してから前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるまでの入賞変動期間と、前記入賞状態に移行せずに識別情報画像が常時変動を行う通常常時変動期間と、では、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめることを特徴とする前記パチンコ遊技機の画像制御方法を実行可能なプログラムが記憶されているように前記記憶媒体を構成してもよい。

【0037】本発明の記憶媒体によると、入賞変動期間と通常常時変動期間とで、パチンコ遊技機に異なる画像演出を行わしめるプログラムが記憶されているため、パチンコ遊技機において、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞変動期間中にあるのか、通常常時変動期間にあるのか、を区別することができるようになり、遊技者自身が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、パチンコ遊技機において、遊技者がパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに

成功し、通常常時変動期間から入賞変動期間に移行させることができたときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0038】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちななものであるが、本発明の記憶媒体では、バチンコ遊技機に画像を用いた演出を行わしめるプログラムが記憶されているため、バチンコ遊技機において遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、バチンコ遊技機が画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対してても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じる。

【0039】【用語の定義等】本発明に係る「識別情報」とは、文字、記号、絵柄又は模様（図柄）等の視覚によって識別可能な情報をいう。また、「識別情報画像」とは、この識別情報画像を示す画像をいう。この識別情報画像は、後述する図柄の画像に対応するものである。

【0040】また、「表示」とは、識別情報画像が遊技者に視認され得る状態におかれることをいう。また、「表示部」とは、上述の如き識別情報画像を表示するものであり、例えば、表面に識別情報画像が描かれたドラム体、リール体等の可動体や、これらに限らず、識別情報画像が変動表示及び停止表示される液晶ディスプレイ（以下、LCDパネルと称する）やブラウン管等の表示装置をも含む概念である。

【0041】また、「変動表示」とは、識別情報が順次変化する場合、例えば1つの識別情報である図柄「7」から他の識別情報である図柄「8」へ変更する場合や、図柄「9」から他の図柄「☆」へ変更して表示する場合と、識別情報を表示し得る表示領域において1つの識別情報が表示されたままその識別情報が移動して表示されるような場合、例えば、1つの図柄「7」が表示領域内において表示されつつ移動する場合と、の双方又はいずれか一方を含む概念である。

【0042】更に、識別情報の表示態様が変化する場合、例えば1つの図柄「7」が変形して横長に表示されたり縦長に表示されたりする場合や、図柄が拡大されて表示されたり、縮小されて表示される場合等も含む概念である。

【0043】これに対して、「停止表示」とは、ある識別情報を示す識別情報画像を所定の位置に停止させて表示する態様をいう。

【0044】更にまた、「常時変動表示」とは、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球する前には、既に識別情報画像が変動表示されている態様である。従来の遊技では、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に停止表示さ

れていた識別情報画像が変動表示され始め、自動で停止表示されていたが、「常時変動表示」が行われる本発明における遊技では、上述した如く、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球する前には、既に識別情報画像の少なくとも一つが変動表示されており、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、変動表示されていた識別情報画像が停止表示されるのである。

【0045】「異なる画像演出」とは、入賞変動期間と通常常時変動期間との移り変わりを遊技者が視覚により確認し得る態様の演出を指すものであり、例えば、異なる背景画像を用いたり、同じような画像を変色させたりするようなものが挙げられる。また、入賞状態でないときには画像等を用いた演出を行わず、入賞状態に移行したことを契機に画像演出を行う等、一方では画像を用いた演出を行わずに他方では画像演出を行うような態様も含まれるものである。

【0046】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。

【0047】【バチンコ遊技機の構成】本発明による遊技機の概観を示す正面図を図1に示す。尚、以下において説明する実施形態においては、本発明に係る遊技機に好適な実施形態として本発明をバチンコ遊技機に適用した場合を示す。

【0048】バチンコ遊技機10には、本体枠12と、本体枠12に組み込まれた遊技盤14と、遊技盤14の前面に設けられた本体枠12の窓枠16と、窓枠16の下側で本体枠12の前面に設けられた上皿20及び下皿22と、下皿22の右側に設けられた発射ハンドル26と、前面から見て本体枠12の四隅に設けられたスピーカ46（46a～46d）と、が配置されている。このスピーカ46は、後述する如く、「入賞変動期間」と「通常常時変動期間」では異なる音声演出を行うものである。

【0049】また、遊技盤14の前面には複数の障害釘（図示せず）が打ちこまれている。尚、釘を打ち込むような構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤14に金属製の棒状体を遊技盤14の前方向に突出するように植設する構成としてもよく、上述した如き構成したバチンコ遊技機10（バチコン機）にも本発明を適用することができる。尚、本明細書においては、バチンコ遊技機10とは、バチコン機をも含む概念である。

【0050】更に、発射ハンドル26は本体枠12に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル26を操作することによりバチンコ遊技を進めることができる。発射ハンドル26の裏側には、発射モータ28が設けられている。

【0051】更にまた、発射ハンドル26の周縁部に

は、タッチセンサ29が設けられている。遊技者の手がタッチセンサ29に触れたときには、タッチセンサ29から接触検出信号が発せられ、この信号が発せられたことにより遊技者が発射ハンドル26を握持したとされるのである。発射ハンドル26が遊技者によって握持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されたときには、その回動角度に応じて発射モータ28に電力が供給され、上皿20に貯留されたパチンコ球が遊技盤14に順次発射される。

【0052】発射されたパチンコ球は、遊技盤14上に設けられたガイドレール30に案内されて遊技盤14の上部に移動し、その後、上述した複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤14の下方に向かって落下する。

【0053】遊技盤14を拡大した拡大正面図を図2に示す。尚、上述した図1に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。また、図2は、上述した障害釘について省略したものを示した。

【0054】遊技盤14の前面の略中央には、後述する如き表示部である表示装置32（「複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部」に相当する）が設けられている。表示装置32の上部の中央には、表示装置52が設けられている。この表示装置52は、例えば7セグメント表示器で構成されており、表示情報である普通図柄が、変動と停止とを繰り返すように可変表示される。

【0055】表示装置32の左右の側部には、球通過検出器55a及び55bが設けられている。この球通過検出器55a又は55bは、その近傍をパチンコ球が通過したことを検出したときには、上述した表示装置52において、普通図柄の変動表示が開始され、所定の時間経過した後、普通図柄の変動表示が停止する。この普通図柄は、数字や記号等からなる情報であり、例えば「0」から「9」までの数字や「☆」等の記号である。

【0056】この普通図柄が所定の図柄、例えば「7」となって停止して表示されたときには、後述する始動口44の左右の両側に設けられている可動片58a及び58bを駆動するためのソレノイド57（図示せず）に電流を供給し、始動口44にパチンコ球が入りやすくなるように可動片58a及び58bを駆動し、始動口44を開放状態となるようにする。尚、始動口44を開放状態とした後、所定の時間が経過したときには、可動片を駆動し始動口44を閉鎖状態として、パチンコ球が入りにくくなるようにするのである。

【0057】上述した表示装置52の左右の両側には4つの保留ランプ34a～34dが設けられている。この保留ランプ34a～34dは、遊技者の操作によりパチンコ球が始動口44に入球されたことにより、パチンコ球が始動口44に入球したことがストックされた場合には、後述する如く、そのストックされている内部抽選デ

ータの数に基づいて点灯されることとなるのである。

【0058】更に、表示装置52の上部には一般入賞口50が設けられている。また、遊技盤14の下部には、パチンコ球の入賞口38が設けられている。この入賞口38の近傍には、シャッタ40が開閉自在に設けられている。シャッタ40は後述する可変表示ゲームが大当たり状態になったときには開放状態となるようにソレノイド48により駆動される。

【0059】上述した表示装置32の左右の両側には一般入賞口54a及び54bが設けられている。更に、表示装置32の下部の左右の両側には一般入賞口54c及び54dが設けられている。また、遊技盤14の左右の端部には、特別入賞口56a及び56bが設けられ、入賞口38の左右の両側には、特別入賞口56c及び56dが設けられている。

【0060】また、後述する可変表示ゲームが開始されて表示装置32に表示される複数の図柄、例えば3つの識別情報である図柄を停止表示状態に移行する契機となる球検知センサ42を有する始動口44が設けられている。上述した入賞口38、始動口44、一般入賞口54a～54d及び特別入賞口56a～56dにパチンコ球が入賞したときには、入賞口の種類に応じて予め設定されている数のパチンコ球が下皿22に払い出されるようになされている。尚、本実施形態では、パチンコ球が始動口44にパチンコ球が入球することにより、後述する如く、「常時変動表示されている識別情報画像」が「停止表示」されるが、「パチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機にして常時変動表示されている識別情報画像が停止表示される」ものであればよく、パチンコ球が始動口44以外の位置に入球したことを契機にしたり、パチンコ球が入球するものでなくとも通過したことを契機にしたりしてもよい。

【0061】更にまた、上述した如く、図柄を示す識別情報画像が常時変動表示されてはじめてから、パチンコ球が始動口44に入球して、「入賞状態」に移行するまでを、「通常常時変動期間」と称し、また、パチンコ球が始動口44に入球し、「入賞状態」に移行してから、識別情報画像が停止表示され、識別情報画像が常時変動表示しはじめるまでを「入賞変動期間」と称する。

【0062】更にまた、表示装置32の左右の両側には、パチンコ球の経路を所定の方向に誘導するための転動誘導部材59a及び59bも設けられている。また、遊技盤14の外側の上左側と上右側とには装飾ランプ36（36a及び36b）が設けられている。この装飾ランプ36は、後述する如く、「入賞変動期間」と「通常常時変動期間」では光源により異なる演出を行うものである。

【0063】尚、上述した表示装置32において後述する演出画像を表示する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであ

てもよい。また、上述した例においては、表示装置32は、遊技機であるパチンコ遊技機10の遊技盤14の前面の略中央に設けられている場合を示したが、遊技者が見得るような位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置32を設けることとしてもよい。

【0064】[パチンコ遊技機の制御部の構成] 本発明の実施形態であるパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図を図3に示す。

【0065】上述した発射ハンドル26は、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。発射ハンドル26の回動角度を示す角度信号は、インターフェイス回路群62により所定の信号に変換された後、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、中央処理回路（以下、CPUと称する）66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。また、CPU66の内部には、後述するタイマ（図示せず）が備えられている。

【0066】また、発射ハンドル26に備えられたタッチセンサ29も、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続されている。タッチセンサ29は、遊技者の手が触れたことを検出する接触検出信号をインターフェイス回路群62に発した後、入出力バス64に供給される。

【0067】また、上述したインターフェイス回路群62には、球検知センサ42も接続されており、パチンコ球が始動口44を通過したときには、球検知センサ42は、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。更に、インターフェイス回路群62には、球通過検出器55も接続されており、球通過検出器55はパチンコ球がその近傍を通過したことを検出したときには、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0068】上述した入出力バス64には、ROM（リード・オンリー・メモリ）68及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）70も接続されている。ROM68は、パチンコ遊技機の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM68は、制御プログラムを実行するための初期データ、表示装置32において可変表示ゲームが実行される際に必要となる音データ、その音データを選択し、再生するプログラム、装飾ランプ36の点滅動作パターン、点灯色等を制御するプログラム、表示装置32における表示制御をするプログラム等、各種データ、プログラムを格納している。また、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0069】本実施形態における制御プログラムは、パチンコ遊技機10に対するものであり、下記のようなものを含む。

【0070】(A) 「前記入賞状態に移行する前後に於いて、前記光源による異なる演出を前記パチンコ遊技

機に行わしめることを特徴とするパチンコ遊技機の光源制御方法を実行可能なプログラム」

【0071】(B) 「前記入賞状態に移行する前後に於いて、異なる画像演出を前記パチンコ遊技機に行わしめることを特徴とするパチンコ遊技機の画像制御方法を実行可能なプログラム」

【0072】(C) 「前記入賞状態に移行する前の段階から、前記表示部における背景を構成する背景画像を用いた演出画像を前記パチンコ遊技機に表示せしめることを特徴とするパチンコ遊技機の画像制御方法を実行可能なプログラム」

【0073】(D) 「前記入賞状態に移行する前後の各々において、前記表示部における背景を構成する異なる背景画像のうち少なくとも一つの背景画像を用いた演出画像を選択して前記パチンコ遊技機に表示せしめることを特徴とするパチンコ遊技機の画像制御方法を実行可能なプログラム」

【0074】尚、本実施形態でのプログラムは、ROM68に記録されていたが、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD等の記憶媒体に記録されればよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にRAM70等に記録されるものでもよい。更にまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

【0075】更に、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、スピーカ46（46a～46d）、発射モータ28、ソレノイド48及び57、保留ランプ34（34a～34d）及び装飾ランプ36が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。装飾ランプ36は、後述する如く、「入賞変動期間と前記通常常時変動期間では、光源により異なる演出」を行うものであり、また、装飾ランプ36は、「入賞変動期間と前記通常常時変動期間では、光源により異なる演出」を行うものである。

【0076】また、ソレノイド48は、上述した如きシャッタ40を開閉駆動するためのものであり、ソレノイド57は、上述した如き可動片58a及び58bを駆動するためのものである。更に、保留ランプ34（34a～34d）は、表示装置32に表示する図柄の組合せが有効となった回数を示すものである。更にまた、装飾ランプ36は、遊技が大当たりとなったときやリーチとなったとき、更には、後述する如く、パチンコ球が始動口44に入球したとき、即ち「入賞状態」に、遊技者にその旨を示すべく点滅又は点灯するものである。

【0077】更にまた、入出力バス64には、乱数を発生させるための乱数発生部65が接続されている。乱数を発生させるための命令がCPU66から乱数発生部65

15

5へ発せられたときには、乱数発生部65は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を入出力バス64に発するのである。CPU66は、この発生された乱数により遊技の進行状況を決定する。これにより、後述するステップS24で行われる内部抽選処理が行われるのである。

【0078】また、本実施形態のパチンコ遊技機は、「複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示」されるものである。遊技者の発射するパチンコ球が始動口44に入球する前には、既に「複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像」が変動表示されており、現在の行程の遊技が行われる。そして、遊技者の発射するパチンコ球が始動口44に入球したことを契機にして「常時変動表示されている識別情報画像」が停止表示され、後述する如く、次の行程の遊技を開始すべく、識別情報画像が変動表示されるのである。

【0079】このため、パチンコ遊技機10の電源を投入した後には、後述する如く、乱数発生部65から発せられた乱数に基づいて、遊技の進行状況を決定する内部抽選処理が行われ、常時変動表示が開始される。また、始動口44にパチンコ球を入球することによって図柄が停止表示され、併せて、次の行程における遊技の進行状況を決定すべく、内部抽選が行われるのである。

【0080】更にまた、上述した保留ランプ34(34a～34d)は、後述する如く、内部抽選処理により記録された内部抽選データが3つ記録されている場合には、1つ目が点灯し、内部抽選データが4つ記録されている場合には、2つ目が点灯し、内部抽選データが5つ記録されている場合には、3つ目が点灯し、内部抽選データが6つ記録されている場合には、4つ目が点灯する。

【0081】尚、乱数発生部65から発せられた乱数は、抽選結果を示すデータとしてRAM70に記録される。例えば、図4に示す如きデータマップを用いて抽選結果を示すデータの記録処理について説明する。図4は、抽選結果を示すデータであり、それらデータの各々の記憶領域を、小さい四角で示す。

【0082】抽選結果を示すデータは、図4(A)に示す如く、RAM70には、図の符号A0の位置から順に抽選された順に記録される。その際には、符号A0の位置に記録されている内部抽選データを読み出し、その内部抽選データに基づいて現在の行程における図柄の変動表示が開始される。尚、内部抽選データが記録されていない場所には、空きデータとして「FFF FFFF」が記録されている。また、図柄が停止表示されるまでに抽選が行われた場合には、図4(B)に示す如く、符号A0の位置から順に空きデータを検索し、空きデータがあると判別した場合には、その場所(図4(A)の場合では、符号A1の位置に該当する)に内部抽選データが

16

記録される。また、順次記録され、図4(C)に示す如く、符号A0の位置から符号A5の位置、つまり、最大6つの抽選結果データが記録された場合には、抽選が行われても記録されない。また、抽選結果に基づいて、変動表示されていた図柄が停止表示されることにより、その図柄の変動表示が停止表示となった際には、図4(D)に示す如く、符号A0の位置を空きデータとして「FFF FFFF」が記録される。そして、図4(E)に示す如く、符号A1の位置に記録されている内部抽選データを符号A0の位置に記録させる。尚、符号A1の位置以降の内部抽選データも同様に記録され、最後のデータが記録されていた位置(図4(E)の符号A1の位置に該当する)に空きデータ「FFF FFFF」を記録する。これによって、符号A0の位置に内部抽選データが記録されることとなる。

【0083】また、図4(A)に示す状態であった場合には、現在の行程における遊技が終了する、即ち、パチンコ球が始動口44に入球した場合には、常時変動表示されている図柄が停止表示されることとなるが、それよりも前に、次の行程における遊技の進行状況を決定すべく、内部抽選処理が行われる。このため、その内部抽選処理により生成された内部抽選データが、図4(B)に示す如く、符号A1の位置に記録され、変動表示されていた図柄が停止表示された際には、図4(E)に示す如く、符号A0の位置には、図4(B)における符号A1の位置に記録されていた内部抽選データが記録されることとなり、符号A0の位置には必ず内部抽選データが記録されていることになる。このため、符号A0の位置には、現在の行程における内部抽選データが記録され、符号A1の位置には、次の行程における内部抽選データが記録され、また、符号A2～A5の位置には、1～4個の保留球としての内部抽選データが記録されることとなる。

【0084】更にまた、入出力バス64には、通信用インターフェイス回路74も接続されており、通信用インターフェイス回路74は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク(LAN)等の通信回線を介して、サーバ80等との通信をするためのものである。尚、本実施形態では、パチンコ遊技機のみからなる構成としたが、後述する如く、パチンコ遊技機10は、所定の情報の送受信を行うことができるサーバ等に接続された構成としてもよい。

【0085】更にまた、インターフェイス回路群72には、表示制御装置200も接続されており、表示制御装置200は、主制御回路60から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置200に接続されている表示装置32を駆動するための駆動信号を発する。

【0086】[パチンコ遊技機の表示制御装置の構成]
上述した表示制御装置200の回路を示すブロック図を50に示す。

【0087】インターフェイス回路202は、入出力バス204に接続されており、上述した主制御回路60から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路202を介して入出力バス204に供給される。入出力バス204は、中央処理回路（以下、CPUと称する）206にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0088】上述した入出力バス204には、ROM（リード・オンリー・メモリ）208及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）210も接続されている。ROM208は、主制御回路60から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置32に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM210は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0089】更に、入出力バス204には、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）212も接続されている。このVDP212は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置32に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

【0090】上述したVDP212には、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオRAM214と、背景の画像データや、図柄の画像データや、キャラクタの画像データ等の画像データを記憶する画像データ用ROM216と、が接続されている。更に、VDP212には、表示装置32を駆動するための駆動信号を発する駆動回路218も接続されている。

【0091】上述したCPU206は、ROM208に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じて表示装置32に表示する画像データをビデオRAM214に記憶させる。主制御回路60から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【0092】また、画像データ用ROM216は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動物体等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置32の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【0093】上述した図柄の画像データは、表示装置32において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述したキャラクタ画像データは、キャラクタが一連の動作をする態様を表示するのに必要となる画像データを含むものである。

【0094】次に、上述したビデオRAM214に生成される画像データの概念を示す概略図を図6に示す。

【0095】図6に示す如く、画面表示命令によってビデオRAM214に生成される画像データの大きさ（以下、画面画像領域R1と称する）は、表示装置32に表示される表示領域R2より大きくなるように設定されている。尚、図6においては、画面画像領域R1は、実線で囲まれた領域を示し、表示領域R2は、破線で囲まれた領域を示す。このように設定することにより、後述する如く、表示装置32に表示すべき画像を円滑にスクロール表示させることができるのである。

【0096】主制御回路60から図柄表示命令が発せられたときには、VDP212は、識別情報画像である図柄を示す各画像D1～D3の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32に図柄の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0097】また、主制御回路60からキャラクタ表示命令が発せられたときには、VDP212は、キャラクタ画像C1～C3の各々の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32にキャラクタの画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0098】更にまた、主制御回路60から背景表示命令が発せられたときには、VDP212は、背景の画像B1の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32に背景の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0099】VDP212は、ビデオRAM214に画像データを生成した後、表示領域R2に記憶されている30画像データのみをビデオRAM214から読み出し、これを表示信号として駆動回路218に供給するのである。そして、上述した如く、1コマ毎画像を表示させ、その画像の表示位置を変更させることによって、「識別情報画像」である図柄が「変動表示若しくは停止表示される」のである。

【0100】また、上述した背景画像データには、図7に示す如く、各種の画像データが含まれている。図7(A)は、「昼のビル街」を演出する背景画像であり、また、図7(B)は、「昼の街頭」を演出する背景画像、図7(C)は、「昼の高原」を演出する背景画像、図7(D)は、「夜のビル街」を演出する背景画像、図7(E)は、「朝のビル街」を演出する背景画像である。

【0101】[画像の表示例] 上述した如く画像データをビデオRAM214上に記録することによって表示装置32に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図8から図13に示すようになる。

【0102】図8から図10は、「通常常時変動期間」50において、3つの図柄の各々が常時変動表示されている

態様で表示される例を示すものである。また、図11及び図12は、「入賞変動期間」において、常時変動表示されていた図柄が停止表示される態様で表示された例を示すものである。更にまた、図13は、3つの図柄の各々が停止表示された後に、その図柄の各々が画面外にスクロールし、併せて、新たな3つの図柄の各々が、常時変動表示しながら画面外からスクロールして登場する態様で表示された例を示すものである。尚、図8から図13に示す図柄の各々は、静止画像として描かれているが、変動表示若しくは停止表示されていることが明確に表現できないため、変動表示されている図柄は実際に図柄が変動表示しているかの如く描かれている。

【0103】表示装置32の上部には、図8に示す如く、3つの図柄が変動表示されており、表示装置32の下部にキャラクタが表示されている。3つの図柄の各々は、縦方向に回転する3枚のボードに描かれており、そのボードが半回転する度に変化することにより、図柄の変動表示が実行される。また、キャラクタは、「通常常時変動期間」においては、変動表示されている3つの図柄の各々を停止表示させるべく、ビーム光線を発するが、そのビーム光線をボードに当てる事なく、3つの図柄の各々は変動表示されている。尚、3つの図柄の各々は、後述する如く、パチンコ球が上述した始動口44に入球するまで変動表示を続けるのである。

【0104】更に、「通常常時変動期間」においては、各種背景画像が表示されており、図8に示す如く、「昼のビル街」にて遊技を行う演出のほかにも、図9及び図10に示す如く、「昼の街頭」や、「昼の高原」にて遊技を行う演出が切り替わり行われる場合がある。これは、後述する如く、内部抽選データに基づいて決定されるものである。尚、この演出は、「通常常時変動期間」の各々において切り替わり演出が行われるものであっても、ある「通常常時変動期間」内において切り替わり演出が行われるものであってもよく、更には、「通常常時変動期間」において切り替わり演出が行われるものであっても、「入賞変動期間」において切り替わり演出が行われるものであってもよい。また、図10に示す表示画像は、図8及び図9に示す表示画像が表示される場合よりも、大当たり状態に移行する確率が高いことを表すものであり、キャラクタであるロボットが、「昼の高原」にて、四方にビーム光線を発している演出が行われる。

【0105】そして、3つの図柄の各々が常時変動表示されているとき、即ち、「通常常時変動期間」において、パチンコ球が上述した始動口44に入球すること（「入賞状態」に相当する）により、キャラクタから発せられたビーム光線が左側の図柄が描かれたボードに命中し、その図柄が描かれたボードは、その回転を減速させながら下方に移動する。また、「通常常時変動期間」において、パチンコ球が上述した始動口44に入球することにより、図8に示す如き「昼のビル街」を演出した

背景画像から、図11に示す如き「夜のビル街」を演出した背景画像に切り替わる演出が行われる。

【0106】そして、左側の図柄は、図11に示す如く、停止表示され、有効な図柄として確定する（「入賞状態」に移行してから「停止表示」されるまでの間が「入賞変動期間」に相当する）。また、この停止表示させるための演出は、左側の図柄と同様に、右側の図柄、中央の図柄においても行われ、図12に示す如く、3つの図柄の各々がすべて停止表示されるのである。尚、左側の図柄、右側の図柄、中央の図柄の順番で通常の演出が行われる。

【0107】停止表示した図柄の組合せが、「7」－「7」－「7」等の所定の組合せ（以降、大当たりバターンと称する）と一致した場合には、遊技者に有利な遊技状態、即ち、大当たり状態に移行するのである。一方、停止表示した図柄の組合せが、上述した大当たりバターンと一致しなかった場合には、引き続き通常の遊技を行う。

【0108】通常遊技を続ける場合では、図13に示す如く、前回の行程において停止表示された3つの図柄は下方にスクロールし、画面外に消え去る。また、それと同時に、表示装置32の上方から、変動表示されている3つの図柄が新たにスクロールしながら表示装置32に表示される。そして、図8から図10に示す如く、図柄が常時変動表示されるのである。

【0109】更に、本実施形態においては、背景画像、図柄を示す識別情報画像、キャラクタ画像を含む表示画像を変化させるだけでなく、スピーカ46から発せられる音声や、装飾ランプ36等の電飾を変化させ、各種の演出が行われるのである。図14は、上述した表示画像を含めた、音声、電飾により行われる演出のうち、5つの例を示している。尚、音声及び電飾を表現することは困難であるため、図14に示す如く、音声パターンA、音声パターンB、…、電飾パターンA、電飾パターンBで示す。

【0110】「通常常時変動期間」においては、図14に示す如く、パターン1からパターン3、そして、開始時パターンにおける演出が行われる。パターン1では、図8に示す表示画像が表示される。そして、スピーカ46から音声パターンAが発せられ、装飾ランプ36は電飾パターンAで発光する。また、パターン2は、パターン1と同じように、図9に示す表示画像が表示され、そして、スピーカ46から音声パターンBが発せられ、装飾ランプ36は電飾パターンBで発光する。更にまた、パターン3では、図10に示す表示画像が表示され、そして、スピーカ46から音声パターンCが発せられ、装飾ランプ36は電飾パターンCで発光する。更にまた、開始時パターンは、図13に示す表示画像が表示され、そして、スピーカ46から音声パターンEが発せられ、装飾ランプ36は電飾パターンEで発光する。また、

「入賞変動期間」においては、スピーカ46から音声パターンDが発せられ、装飾ランプ36は電飾パターンDで発光する。

【0111】[バチンコ遊技機の動作] 上述した主制御回路60において実行されるバチンコ遊技機10を制御するサブルーチンを図15から図21に示す。尚、図15に示すサブルーチンは、予め実行されているバチンコ遊技機10のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0112】以下においては、バチンコ遊技機10は予め起動されており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0113】最初に、バチンコ遊技機では、図15に示す如く、バチンコ球検出処理が実行される(ステップS11)。このステップS11では、CPU66は、大入賞口38、入賞口50、54、始動口44、球通過検出器55等をバチンコ球が通過又は入賞したか否かが各センサにより検出され、後述する如く、その検出結果に応じた処理が行われる。更に、後述する如く、賞球処理、累積的に記録される累積消費球数及び累積賞球数の更新処理も行われる。この処理が終了した場合には、ステップS12に処理を移す。

【0114】次に、画像表示処理が行われる(ステップS12)。この処理では、後述する如く、画像データをビデオRAM214にセットされ、そのビデオRAM214にセットされた画像データを表示される。この処理が終了した場合には、ステップS13に処理を移す。

【0115】次に、音声再生処理が実行される(ステップS13)。この処理では、後述する如く、音声データを選択し、又は生成し、インターフェイス回路群72にその音声データをスピーカに供給することにより、音声を発せられる。この処理が終了した場合には、ステップS14に処理を移す。

【0116】次に、電飾制御処理が行われる(ステップS14)。この処理では、保留ランプ34及び装飾ランプ36等の電飾を制御する。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0117】[バチンコ球検出処理] 上述したステップS11においては、図16に示すサブルーチンが呼び出される。

【0118】バチンコ球検出ルーチンでは、図16に示す如く、入賞口にバチンコ球が入ったか否かを判断する(ステップS21)。この入賞口は、例えば、上述した図2に示した例においては、一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dである。ステップS21において、入賞口にバチンコ球が入ったと判別したときには、入賞口の種類に応じて予め定められた数のバチンコ球を払い出す処理を実行する(ステップS22)。

【0119】次に、始動口にバチンコ球が入ったか否かを判断する(ステップS23)。この始動は、例えば、上述した図2に示した例においては、始動口44である。このステップS23において、始動口にバチンコ球が入ったと判別したときには、内部抽選処理を実行する(ステップS24)。

【0120】上述した内部抽選処理では、CPU66が乱数発生部65に乱数を発生させる。発生した乱数は、図4に示す如く、抽選結果を示す内部抽選データとしてRAM70に記録される。尚、上述した如く、RAM70に6つの抽選結果を示す内部抽選データが記録されている場合には、抽選が行われても記録されない。

【0121】尚、本実施形態におけるバチンコ遊技機10においては、CPU66は、電源投入時に、乱数発生部65により乱数を発生させ、その乱数に基づいて内部抽選データをRAM70の符号A0の位置に記録する。これにより、後述する如く、変動表示が行われることとなる。つまり、バチンコ球が始動口44に入球する前にはすでに内部抽選データに基づく遊技結果が決定されており、遊技者の操作によりバチンコ球が始動口44に入球することにより、停止表示され、また、入球後に行われる内部抽選処理では、その次の行程で行われる遊技における遊技結果を決定するものになるのである。

【0122】また、遊技者の操作によりバチンコ球を始動口44に入球させた場合には、CPU66は、内部抽選処理を行うが、その処理に基づいて内部抽選データをRAM70の符号A2～A5の位置に記録させた場合には、上述した如く、保留ランプ34a～34dの各々を点灯させる。具体的には、CPU66は、内部抽選データがRAM70の符号A0～A2に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34aのみを点灯させ、内部抽選データがRAM70の符号A0～A3に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34a、34bの2つを点灯させ、内部抽選データがRAM70の符号A0～A4に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34a～34cを点灯させ、また、内部抽選データがRAM70の符号A0～A5に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34a～34dを点灯させる。これにより、バチンコ球が始動口44に入球したことがストックされる場合には、保留ランプ34a～34dの各々が点灯することとなるのである。

【0123】更に、球通過検出器をバチンコ球が通過したか否かを判断する(ステップS25)。この球通過検出器は、例えば上述した図2に示した例においては、球通過検出器55a及び55bである。このステップS25において、球通過検出器をバチンコ球が通過したと判別したときには、上述した如く、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS26)。

50 【0124】尚、上述した如く、変動表示された普通図

柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44を開放状態となるようにして、始動口44にパチンコ球が入りやすくなるようにするのである。

【0125】次に、大当たり状態であるか否かを判断する(ステップS27)。このステップS27において、CPU66は、大当たり状態であると判別した場合には、シャッタ駆動処理を行い(ステップS28)、大当たり状態でないと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。このステップS28では、シャッタ40を開閉駆動させるべく、ソレノイド48への駆動電流を制御するのである。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0126】[画像表示処理] 上述したステップS12においては、図17に示すサブルーチンが呼び出される。

【0127】画像表示ルーチンでは、図17に示す如く、2つ目の内部抽選データ、即ち、図4に示す符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF」であるか否かを判断する(ステップS31)。尚、符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFF」でない場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていると判別し、符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFF FFFF」である場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていないと判別する。2つ目の内部抽選データが記録されていない場合には、ステップS32に処理を移し、2つ目の内部抽選データが記録されている場合には、ステップS33に処理を移す。尚、RAM70の符号A0の位置には、上述した如く、常時内部抽選データが記録されているため、パチンコ球を始動口44に入球され、内部抽選処理が行われることにより、符号A1の位置に内部抽選データが記録されることにより、ステップS33に処理を移し、後述する停止表示が行われるのである。

【0128】次いで、ステップS32の処理では、変動表示処理が行われる。この処理は、図13に示す如く、図柄が常時変動表示を開始してから、図8から図10に示す如く、引き続き常時変動表示がなされた後に、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球し、「入賞状態」に移行するまでの間、即ち、「通常常時変動期間」の処理に相当する。この処理において、CPU66は、上述した如く、3つの図柄の各々を変動表示させ、併せて、背景画像及びキャラクタ画像を表示させる。尚、最初から図柄の少なくとも一つが停止表示されている演出や、停止表示された後に、その停止表示された図柄をスクロールさせるとともに、新たに表示される変動表示されている図柄をスクロールして登場させる演出も行われる。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0129】また、ステップS33の処理では、停止表

示処理が行われる。この処理は、図8から図10に示す如く、図柄が断続的に常時変動表示されている状態であって、そして、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球した、即ち、入賞状態に移行したことを契機に開始され、図11に示す如く、常時変動表示されていた図柄の各々が停止表示され、図12に示す如く、常時変動表示されていた図柄の全てが停止表示され、図13に示す如く、新たな図柄が常時変動表示されるまでの間、即ち、「入賞変動期間」の処理に相当する。この処理において、CPU66は、上述した如く、変動表示されている3つの図柄の各々を停止表示させ、併せて、背景画像及びキャラクタ画像を表示させる。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0130】[常時変動表示処理] 上述したステップS32においては、図18に示すサブルーチンが呼び出される。

【0131】最初に、「通常常時変動期間」における背景画像データ選択処理を行う(ステップS41)。この処理では、CPU66は、図4に示すA0の位置に記録されている内部抽選データに基づいて、表示させる背景画像を決定する。CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、背景表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、背景画像を示すデータ等が含まれている。

【0132】表示制御装置200では、インターフェイス回路202、入出力バス204を介して、CPU206が背景表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に背景表示命令を供給する。背景表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、それらのデータに基づいて画像データ用ROM216から所望の背景画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する(ステップS42)。この処理が終了した後、ステップS43に処理を移す。

【0133】次に、「通常常時変動期間」における図柄画像データ選択処理を行う(ステップS43)。この処理では、CPU66は、図4に示すA0の位置に記録されている内部抽選データに基づいて、表示させる背景画像を決定する。CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、背景表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、図柄画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0134】表示制御装置200では、上述する如く、インターフェイス回路202、入出力バス204を介して、CPU206が図柄表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に図柄表示命令を供給する。背景表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すととも

に、それらのデータに基づいて画像データ用ROM216から所望の図柄画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する（ステップS44）。この処理が終了した後、ステップS45に処理を移す。

【0135】次に、「通常常時変動期間」におけるキャラクタ画像データ選択処理を行う（ステップS45）。この処理では、CPU66は、図4に示すA0の位置に記録されている内部抽選データに基づいて、表示させるキャラクタ画像を決定する。CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、キャラクタ表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、キャラクタ画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0136】表示制御装置200では、上述する如く、インターフェイス回路202、入出力バス204を介して、CPU206がキャラクタ表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212にキャラクタ表示命令を供給する。キャラクタ表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、それらのデータに基づいて画像データ用ROM216から所望のキャラクタ画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する（ステップS46）。この処理が終了した後、ステップS47に処理を移す。

【0137】次いで、記録された画像データの再生処理を行う（ステップS47）。この処理において、VDP212は、ビデオRAM214に記録された画像データを読み出し、駆動回路218に供給し、画像データを受け取った駆動回路218は、画像データを所定の信号に変換し、表示装置32に供給する。これにより、所定の信号を受け取った表示装置32は、画像を表示するのである。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0138】【停止変動処理】上述したステップS23においては、図16に示すサブルーチンが呼び出される。

【0139】最初に、「通常常時変動期間」における背景画像データ選択処理を行う（ステップS61）。この処理では、CPU66は、図4に示すA0の位置に記録されている内部抽選データに基づいて、表示させる背景画像を決定する。CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、背景表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、背景画像を示すデータ等が含まれている。

【0140】表示制御装置200では、インターフェイス回路202、入出力バス204を介して、CPU206が背景表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に背景表示命令を供給する。背景表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、それらのデータに基づいて画像

ータに基づいて画像データ用ROM216から所望の背景画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する（ステップS62）。この処理が終了した後、ステップS63に処理を移す。

【0141】次に、「通常常時変動期間」における図柄画像データ選択処理を行う（ステップS63）。この処理では、CPU66は、図4に示すA0の位置に記録されている内部抽選データに基づいて、表示させる背景画像を決定する。CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、背景表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、図柄画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0142】表示制御装置200では、上述する如く、インターフェイス回路202、入出力バス204を介して、CPU206が図柄表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に図柄表示命令を供給する。背景表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、それらのデータに基づいて画像データ用ROM216から所望の図柄画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する（ステップS64）。この処理が終了した後、ステップS65に処理を移す。

【0143】次に、「通常常時変動期間」におけるキャラクタ画像データ選択処理を行う（ステップS65）。この処理では、CPU66は、図4に示すA0の位置に記録されている内部抽選データに基づいて、表示させるキャラクタ画像を決定する。CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、キャラクタ表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、キャラクタ画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0144】表示制御装置200では、上述する如く、インターフェイス回路202、入出力バス204を介して、CPU206がキャラクタ表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212にキャラクタ表示命令を供給する。キャラクタ表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、それらのデータに基づいて画像データ用ROM216から所望のキャラクタ画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する（ステップS66）。この処理が終了した後、ステップS67に処理を移す。

【0145】次いで、記録された画像データの再生処理を行う（ステップS67）。この処理において、VDP212は、ビデオRAM214に記録された画像データを読み出し、駆動回路218に供給し、画像データを受け取った駆動回路218は、画像データを所定の信号に変換し、表示装置32に供給する。これにより、所定の信号を受け取った表示装置32は、画像を表示するので

ある。この処理が終了した後、ステップS68に処理を移す。

【0146】次いで、入賞変動状態が終了したか否かを判断する（ステップS68）。CPU66は、「入賞変動期間」が終了したと判別した場合には、ステップS69に処理を移し、「入賞変動期間」が終了していないと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0147】次いで、ステップS69では、内部抽選データ再記録処理が行われる。この処理において、CPU66は、図4に示す如く、RAM70の符号A0の位置に記録されている内部抽選データを「FFF FFFF F」とする。そして、符号A1の位置に記録されている内部抽選データが「FFF FFFF F」である場合には、この処理を終了させた後、ステップS58に処理を移す。一方、符号A1の位置に記録されている内部抽選データが「FFF FFFF F」でない場合には、その値を符号A0の位置に記録する。その後、符号A0及び符号A1の位置で記録した方法と同じように、符号A2、符号A3、符号A4の位置にも行う。そして最後に、符号A5の位置に記録されている内部抽選データが「FFF FFFF F」である場合には、これまでと同様に、この処理を終了させた後、ステップS58に処理を移す。一方、符号A5の位置に記録されている内部抽選データが「FFF FFFF F」でない場合には、その値を符号A4の位置に記録し、併せて、符号A5の位置に「FFF FFFF F」を記録する。そして、この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0148】上述したステップS41、ステップS42、ステップS45、ステップS46、ステップS47、ステップS61、ステップS62、ステップS65、ステップS66、ステップS67の処理を行うことによって、「前記入賞状態に移行する前後において、異なる画像演出が行われる」ので、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞状態で変動しているのか、入賞状態に移行せずに変動しているのか、を区別することができるようになり、遊技者が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、遊技者がパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、光源による演出が変わったときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じるのである。

【0149】さらに、常時変動している図柄を長時間見ていることは、遊技者も苦痛を感じがちなものであるが、本発明のパチンコ遊技機では、画像を用いて演出を行っているため、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。さらにまた、画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じるのである。

【0150】更にまた、「前記入賞状態に移行する前の段階から、前記表示部における背景を構成する背景画像を用いた演出画像が表示される」ので、遊技者が退屈や苦痛を感じることなく、楽しみながら遊技を継続することができる可能性が生じる。

【0151】また、背景画像の表示内容によっては、例えば有利な遊技状態に移行するのではないか等の期待感を持って遊技者が遊技を行う可能性もあるため、遊技者が退屈や苦痛を感じることを効率的に防止し、かつ、長時間にわたって楽しみながら遊技を継続することができる可能性が生じるのである。

【0152】さらに、背景画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じるのである。

【0153】更にまた、「前記入賞状態に移行する前後の各々において、前記表示部における背景を構成する異なる背景画像のうち少なくとも一つの背景画像を用いた演出画像を選択して表示する」ので、遊技者が退屈や苦痛を感じることなく、楽しみながら遊技を継続することができる可能性が生じるのである。

【0154】また、異なる背景画像の中から少なくとも一つを選択して表示するようにしているため、画像演出にも豊富なバリエーションが生まれることとなり、その背景画像の表示内容によっては、遊技者が、例えば有利な遊技状態に移行するのではないか等の期待感を持って遊技を行う可能性もあるため、遊技者が退屈や苦痛を感じることを効率的に防止し、かつ、長時間にわたって楽しみながら遊技を継続することができる可能性が生じるのである。

【0155】さらに、背景画像を用いて演出を行うことにより、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じるのである。

【0156】【音声再生処理】上述したステップS13においては、図20に示すサブルーチンが呼び出される。

【0157】音声再生処理ルーチンでは、図20に示す如く、2つ目の内部抽選データ、即ち、図4に示す符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF F」であるか否かを判断する（ステップS81）。尚、符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF F」でない場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていると判別し、符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF F」である場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていないと判別する。2つ目の内部抽選データが記録されていない場合には、ステップS82に処理を移し、2つ目の内部抽選データが記録されている場合には、ステップS83に処理を移す。尚、RAM70の符号A0の位置には、上述した如

50

く、常時内部抽選データが記録されているため、バチンコ球を始動□44に入球され、内部抽選処理が行われることにより、符号A1の位置に内部抽選データが記録されることにより、ステップS83に処理を移し、後述する「入賞変動期間」における音声データ再生処理が行われるのである。

【0158】次いで、ステップS82の処理では、「通常常時変動期間」における音声データ再生処理が行われる。この処理において、CPU66は、ROM68に記録された、「通常常時変動期間」における音声データを読み出し、RAM70に記録する。そして、CPU66は、RAM70に記録された「通常常時変動期間」における音声データを、入出力バス64を介して、インターフェイス回路群72に供給する。「通常常時変動期間」における音声データを受け取ったインターフェイス回路群72は、その音声データを所定の信号に変換し、スピーカ46に供給する。これによって、「通常常時変動期間」における音声は、スピーカ46から発せられるのである。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0159】また、ステップS23の処理では、「入賞変動期間」における音声データ再生処理が行われる。この処理において、CPU66は、ROM68に記録された、「入賞変動期間」における音声データを読み出し、RAM70に記録する。そして、CPU66は、RAM70に記録した「入賞変動期間」における音声データを、入出力バス64を介して、インターフェイス回路群72に供給する。「入賞変動期間」における音声データを受け取ったインターフェイス回路群72は、その音声データを所定の信号に変換し、スピーカ46に供給する。これによって、「入賞変動期間」における音声は、スピーカ46から発せられるのである。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0160】〔電飾制御処理〕上述したステップS14においては、図21に示すサブルーチンが呼び出される。

【0161】電飾制御処理ルーチンでは、図21に示す如く、2つ目の内部抽選データ、即ち、図4に示す符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF」であるか否かを判断する(ステップS91)。尚、符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF」でない場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていると判別し、符号A1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF」である場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていないと判別する。2つ目の内部抽選データが記録されていない場合には、ステップS92に処理を移し、2つ目の内部抽選データが記録されている場合には、ステップS93に処理を移す。尚、RAM70の符号A0の位置には、上述した如く、常時内部抽選データが記録されているため、通常、

ステップS92に処理を移し、後述する「通常常時変動期間」における電飾制御処理が行われるのである。そして、バチンコ球を始動□44に入球され、内部抽選処理が行われることにより、符号A1の位置に内部抽選データが記録されることにより、ステップS93に処理を移し、後述する「入賞変動期間」における電飾制御処理が行われるのである。

【0162】次いで、ステップS92及びステップS93の処理について図22から図24を用いて説明する。

図22は、上述した電飾制御処理において、装飾ランプ36を点滅させる駆動信号を示す説明図であり、図23及び図24は、装飾ランプ36の点滅様態を示す概略図である。

【0163】ステップS92の処理では、「通常常時変動期間」における電飾制御処理が行われる。この処理において、CPU66は、ROM68に記録された、「通常常時変動期間」における電飾パターンデータを読み出し、RAM70に記録する。そして、CPU66は、RAM70に記録した「通常常時変動期間」における電飾パターンデータを、入出力バス64を介して、インターフェイス回路群72に供給する。「通常常時変動期間」における電飾パターンデータを受け取ったインターフェイス回路群72は、そのデータを、図22(A)を示す如き所定の駆動パルスに変換し、装飾ランプ36に供給する。これによって、「通常常時変動期間」における電飾制御が行われる。尚、この駆動パルスは、所定の周期で点滅を繰り返すものであり、かつ、図23に示す如く、装飾ランプ36を赤色に発色せるものである。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0164】また、ステップS93の処理では、「入賞変動期間」における電飾制御処理この処理において、CPU66は、ROM68に記録された、「入賞変動期間」における電飾パターンデータを読み出し、RAM70に記録する。そして、CPU66は、RAM70に記録した「入賞変動期間」における電飾パターンデータを、入出力バス64を介して、インターフェイス回路群72に供給する。「入賞変動期間」における電飾パターンデータを受け取ったインターフェイス回路群72は、その電飾パターンデータを、図22(B)を示す如き所定の信号に変換し、装飾ランプ36に供給する。これによって、「入賞変動期間」における電飾制御が行われる。尚、この駆動パルスは、上述した所定の周期の約半分で点滅を繰り返すものであり、かつ、図24に示す如く、装飾ランプ36をオレンジ色に発色せるものである。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0165】上述したステップS91からステップS93の処理を行うことによって、「前記入賞状態に移行する前後において、前記光源による異なる演出が行われ

る」ので、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞状態で変動しているのか、入賞状態に移行せずに変動しているのか、を区別することができるようになり、遊技者が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、遊技者がバチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、光源による演出が変わったときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0166】さらに、本発明のバチンコ遊技機では、光源を用いて演出を行っているため、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じるばかりでなく、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。

【0167】また、「前記入賞状態に移行してから前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるまでの入賞変動期間と、前記入賞状態に移行せずに識別情報画像が常時変動を行う通常常時変動期間と、では、前記光源による異なる演出が行われる」ので、遊技者の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞変動期間中にあるのか、通常常時変動期間にあるのか、を区別することができるようになり、遊技者自身が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。また、遊技者がバチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることに成功し、通常常時変動期間から入賞変動期間に移行させることができたときには、遊技者は自分の手で図柄の変動を停止させたという実感を得やすくなる可能性が生じる。

【0168】さらに、本発明のバチンコ遊技機では、光源を用いて演出を行っているため、遊技に没頭してしまい視野が狭くなっている遊技者に対しても、アピール性の高い演出を行うことができる可能性が生じるばかりでなく、遊技者が退屈を感じることなく遊技を行える可能性が生じる。

【0169】上述した実施形態においては、バチンコ遊技機10のみからなる構成としたものであったが、図25に示す如く、バチンコ遊技機10がサーバ80に接続されて、所定の情報の送受信をサーバ80と行うことができる構成とすることとしてもよい。具体的には、サーバ80が、上述した如き画像データを生成し、その画像データを端末装置であるバチンコ遊技機10に供給し、画像データを受け取ったバチンコ遊技機10は、その画像データに基づいて画像を表示させてよい。もちろん、バチンコ遊技機10は、サーバ80から供給される画像表示信号に基づいて、画像データを選択し、画像を表示させてよい。

【0170】即ち、サーバ80は、バチンコ遊技機10を制御するものであり、以下の機能を有するものである。

【0171】(A) 「前記入賞状態に移行する前後に
おいて、前記光源による異なる演出を前記バチンコ遊技

機に行わしめる」ように制御する機能。

【0172】(B) 「前記入賞状態に移行する前後に
おいて、異なる画像演出を前記バチンコ遊技機に行わし
める」ように制御する機能。

【0173】(C) 「前記入賞状態に移行する前の段階から、前記表示部における背景を構成する背景画像を用いた演出画像を前記バチンコ遊技機に表示せしめる」
ように制御する機能。

【0174】(D) 「前記入賞状態に移行する前後の各々において、前記表示部における背景を構成する異なる背景画像のうち少なくとも一つの背景画像を用いた演出画像を選択して前記バチンコ遊技機に表示せしめる」
ように制御する機能。

【0175】このようにサーバ80がバチンコ遊技機10を制御するような構成としても、前述したバチンコ遊技機10におけるものと同様の作用及び効果を得ること
ができるのである。

【0176】更にまた、サーバ80に接続されている端
末装置としては、パソコンコンピュータ、携帯電話等
を用いても問題なく、サーバ80は、表示させるための
画像データ及びその画像データを示すデータ等を端末装
置に送信することによって同様の作用及び効果を得るこ
とができるのである。

【0177】

【発明の効果】本発明によれば、「前記入賞状態に移行する前の段階から、前記表示部における背景を構成する背景画像を用いた演出画像が表示される」ので、遊技者
の目の前に変動表示されている識別情報画像が、入賞状
態で変動しているのか、入賞状態に移行せずに変動して
いるのか、を区別することができるようになり、遊技者
が遊技状態を明確に把握できる可能性が生じる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるバチンコ遊技機の概観を示す正
面図である。

【図2】 本発明によるバチンコ遊技機の遊技盤面の拡
大正面図である。

【図3】 本発明の実施形態であるバチンコ遊技機の主
制御回路を示すブロック図である。

【図4】 本発明によるバチンコ遊技機の抽選結果の記
録方法を示す概略図である。

【図5】 本発明の実施形態であるバチンコ遊技機の表示
制御装置を示すブロック図である。

【図6】 表示制御装置のビデオRAMにおける画像デ
ータの配置の概念を示す概略図である。

【図7】 本発明によるバチンコ遊技機の表示装置に表
示される背景画面を示す概略図である。

【図8】 本発明によるバチンコ遊技機の画面表示を示
す概略図である。

【図9】 本発明によるバチンコ遊技機の画面表示を示
す概略図である。

【図10】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図11】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図12】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図13】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図14】 本発明によるパチンコ遊技機の演出方法を示す説明図である。

【図15】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図16】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図17】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図18】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図19】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図20】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図21】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図22】 パチンコ遊技機における装飾ランプを駆動させる駆動信号を示す説明図である。

* 【図23】 パチンコ遊技機における装飾ランプの態様を示す概略図である。

【図24】 パチンコ遊技機における装飾ランプの態様を示す概略図である。

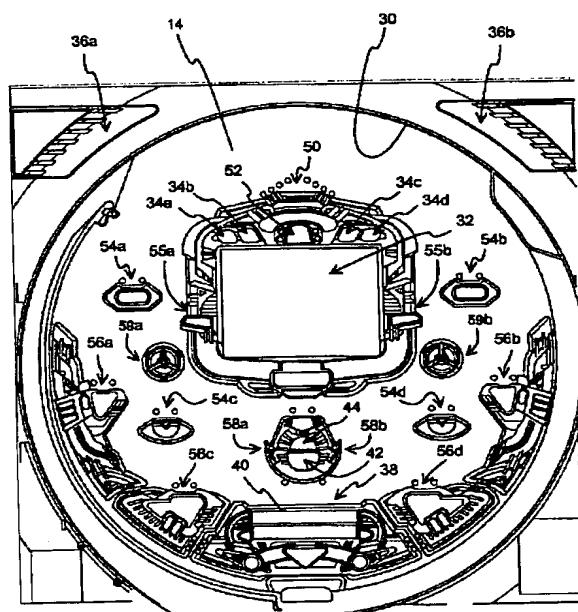
【図25】 ネットワークを介してサーバとパチンコ遊技機とが接続された構成とした場合における概略を示す図である。

【符号の説明】

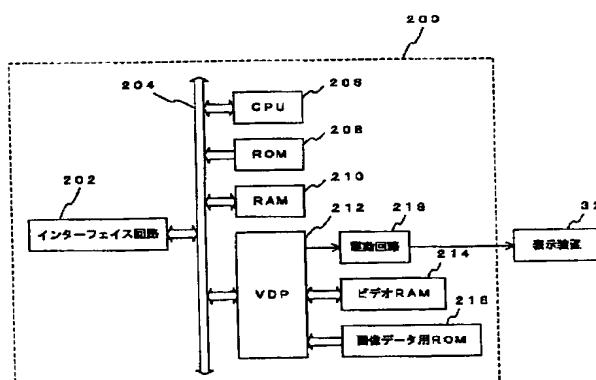
10	パチンコ遊技機
10	発射ハンドル
30	表示装置
40	球検知センサ
40	始動口
60	主制御回路
60	インターフェイス回路群
60	入出力バス
60	乱数発生部
60	CPU
60	ROM
20	RAM
80	サーバ
20	表示制御装置
20	インターフェイス回路
20	VDP
20	ビデオRAM
20	画像データ用ROM

*

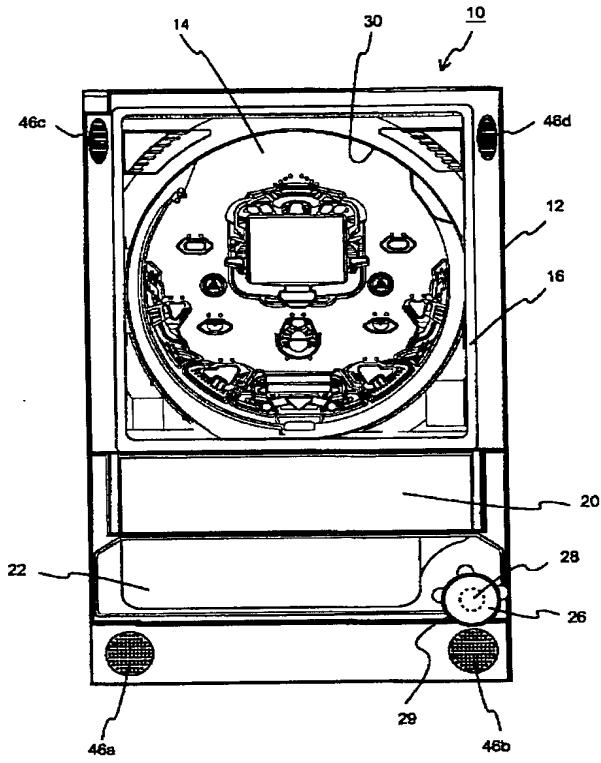
【図2】



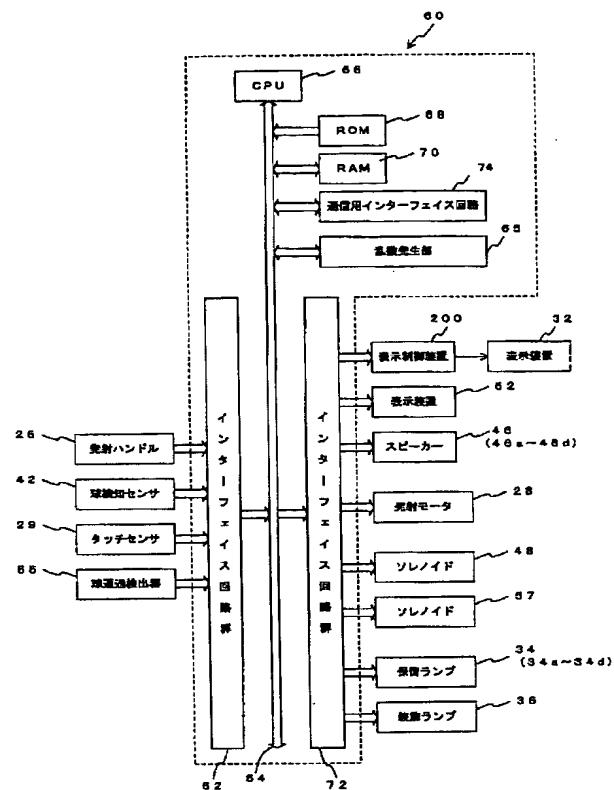
【図5】



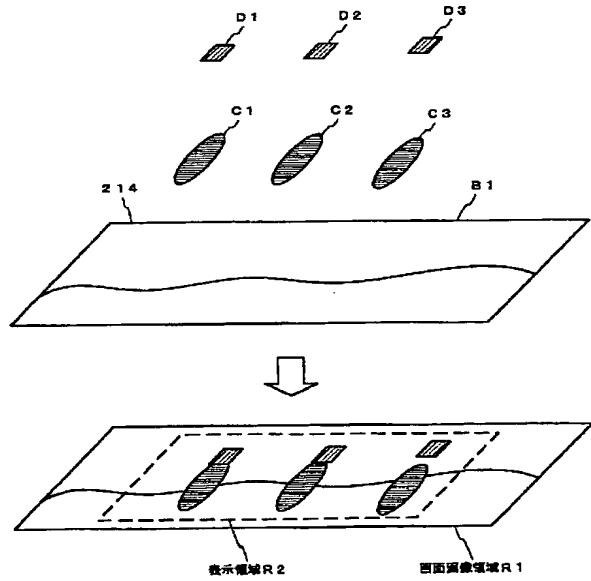
【図1】



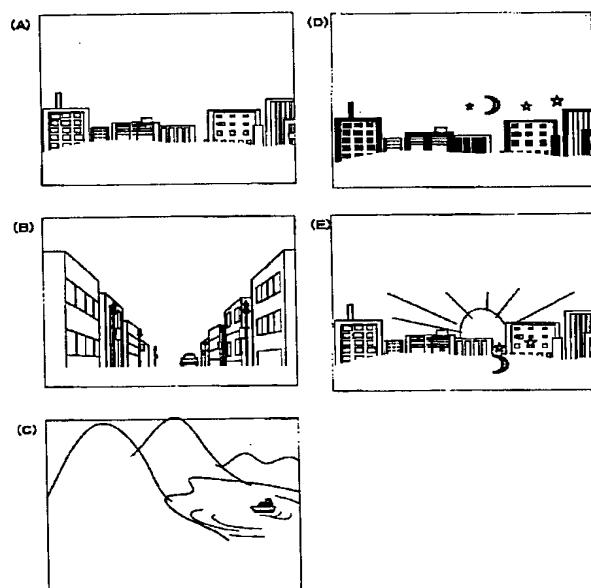
【図3】



【図6】



【図7】



【図4】

(A)

A0	12345678
A1	FFFFFFFF
A2	FFFFFFFF
A3	FFFFFFFF
A4	FFFFFFFF
A5	FFFFFFFF

現在の行程の抽選結果データ
次の行程の抽選結果データ

(B)

A0	12345678
A1	23456789
A2	FFFFFFFF
A3	FFFFFFFF
A4	FFFFFFFF
A5	FFFFFFFF

現在の抽選結果
次の行程の抽選結果データ
貯留1

(C)

A0	12345678
A1	23456789
A2	34567890
A3	45678901
A4	56789012
A5	67890123

現在の抽選結果
次の行程の抽選結果データ
貯留1
貯留2
貯留3
貯留4

(D)

A0	FFFFFFFF
A1	23456789
A2	FFFFFFFF
A3	FFFFFFFF
A4	FFFFFFFF
A5	FFFFFFFF

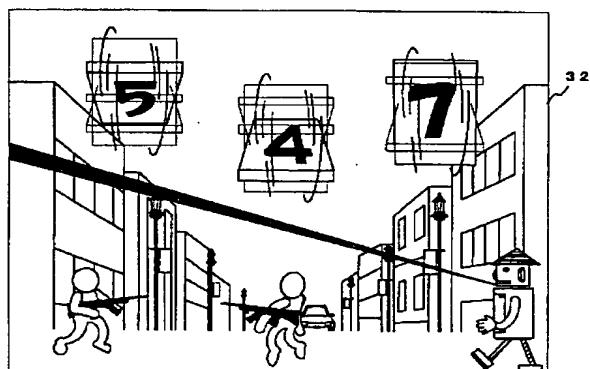
現在の抽選結果
次の行程の抽選結果データ

(E)

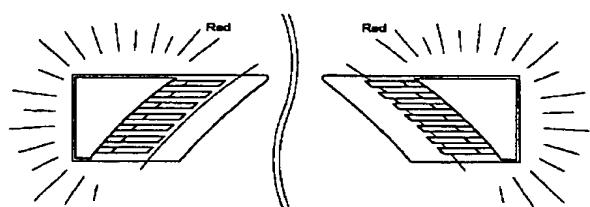
A0	23456789
A1	FFFFFFFF
A2	FFFFFFFF
A3	FFFFFFFF
A4	FFFFFFFF
A5	FFFFFFFF

現在の抽選結果

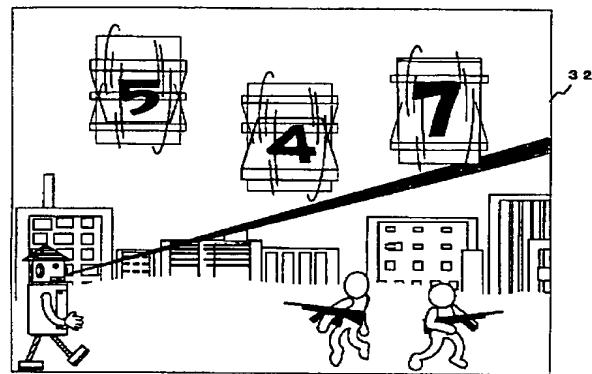
【図9】



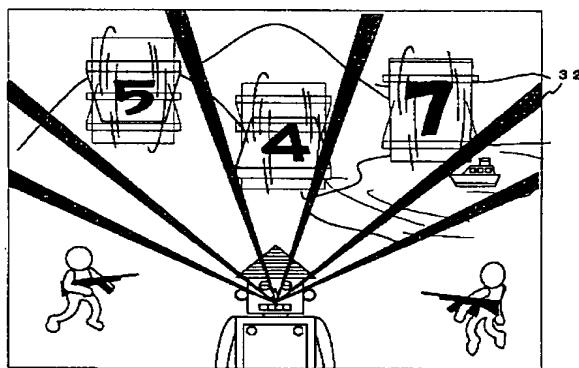
【図23】



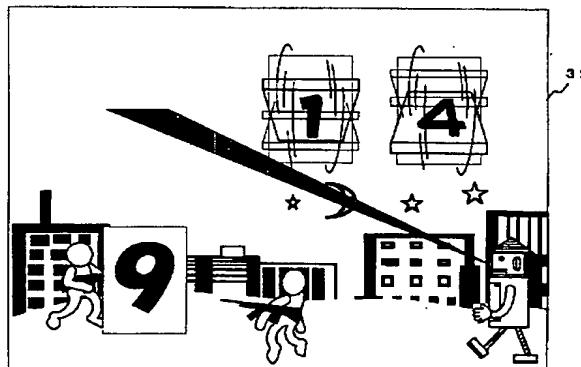
【図8】



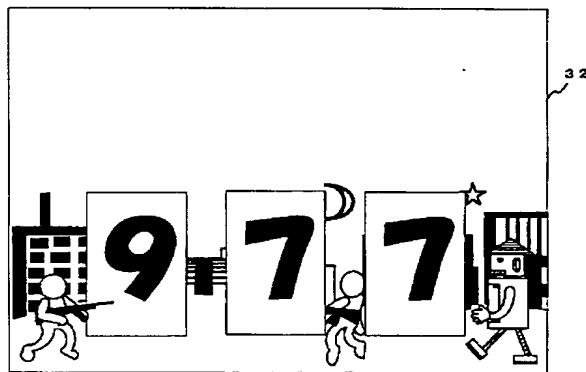
【図10】



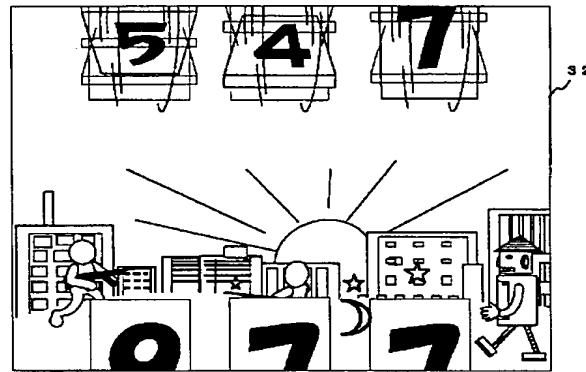
【図11】



【図12】



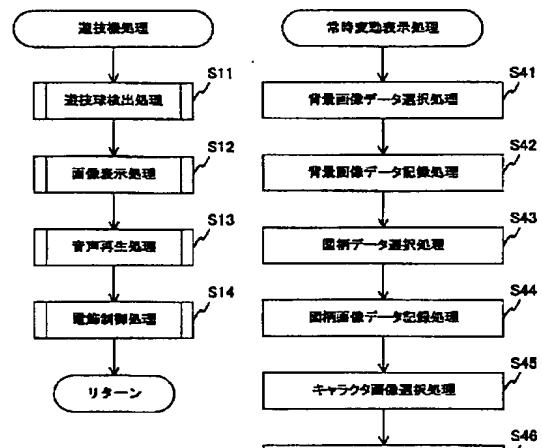
【図13】



【図14】

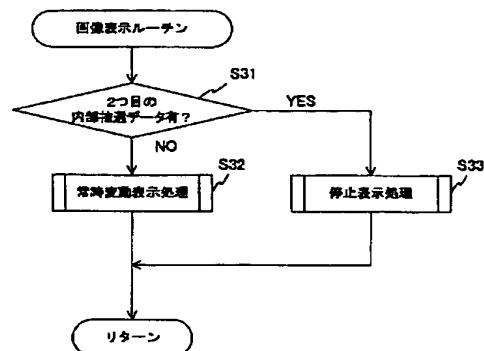
パターン	演出項目	演出内容
「通常常時変動初期」 パターン1 (図8参照)	背景画像 背景音楽 キャラクタ画像	背景画像「風のビル街」(第7(A)参照) 背景音楽「風のビル街」(第7(A)参照) キャラクタ画像：画面左右に登場しながらビーム光線を射する 音声 音声/パターンA 音声/パターンA
「通常常時変動初期」 パターン2 (図9参照)	背景画像 キャラクタ画像	背景画像「風の街頭」(第7(B)参照) キャラクタ画像：画面左右に登場しながらビーム光線を射する 音声 音声/パターンB 音声/パターンB
「通常常時変動初期」 パターン3 (図10参照)	背景画像 キャラクタ画像	背景画像「風の高層」(第7(C)参照) キャラクタ画像：画面中央でビーム光線を四方に発する 音声 音声/パターンC 音声/パターンC
「入賞変動期間」 パターン1 (図11、図12参照)	背景画像 キャラクタ画像	背景画像「夜のビル街」(第7(D)参照) キャラクタ画像：画面中央でビームを発し、距離の各々に停止させ、停止表示 音声 音声/パターンD 音声/パターンD
「通常常時変動期間」 開始端/パターン (図13参照)	背景画像 キャラクタ画像	停止表示された箇所画面外に移動、常時変動表示された新たな箇所 背景画像「風のビル街」(第7(A)参照) キャラクタ画像：背景右側で停止表示 音声 音声/パターンE 音声/パターンE

【図15】

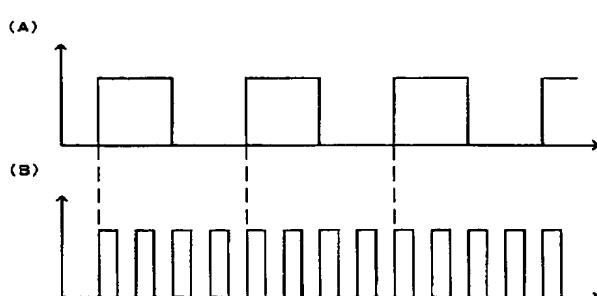


【図18】

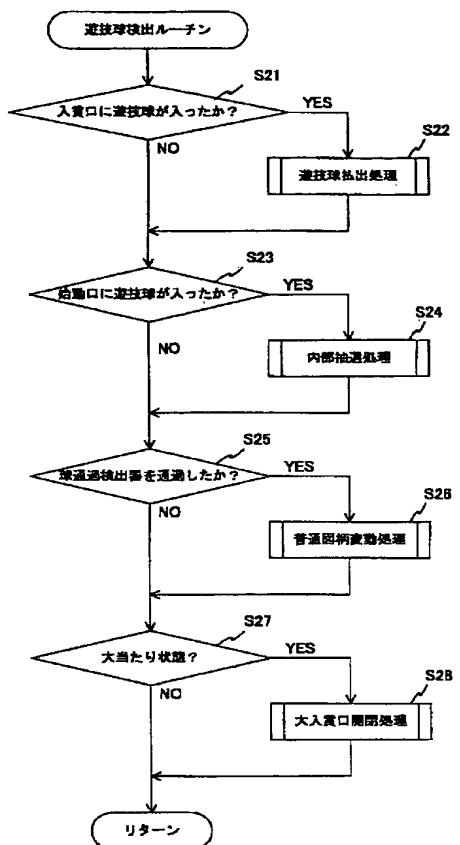
【図17】



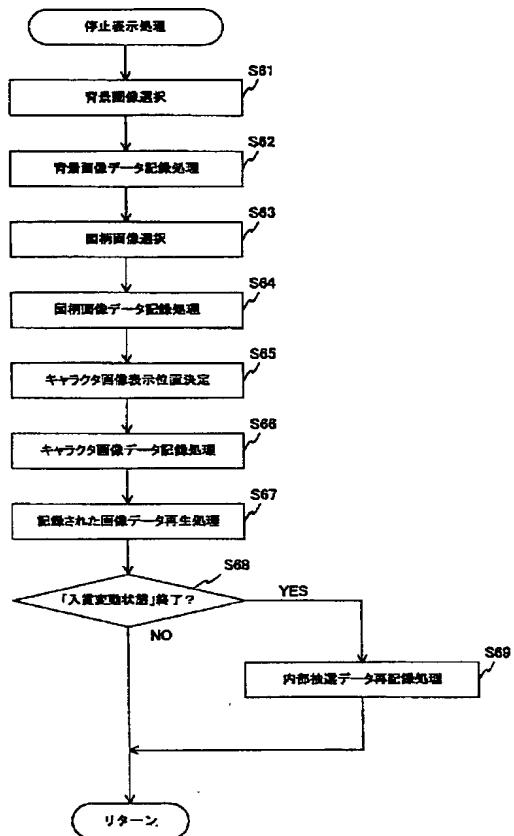
【図22】



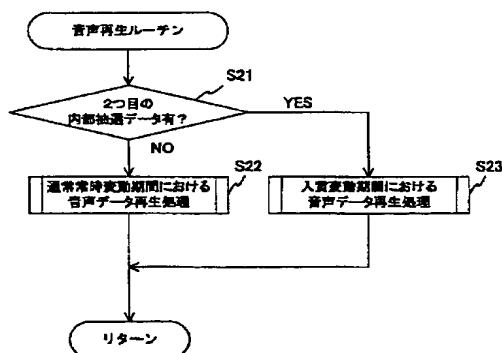
【図16】



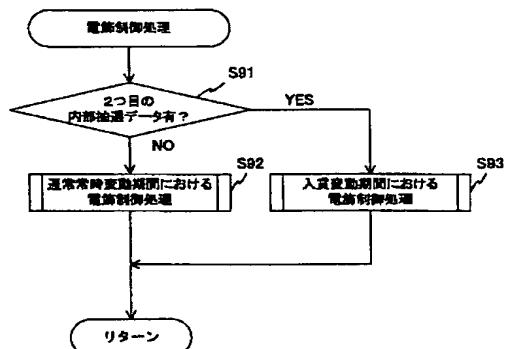
【図19】



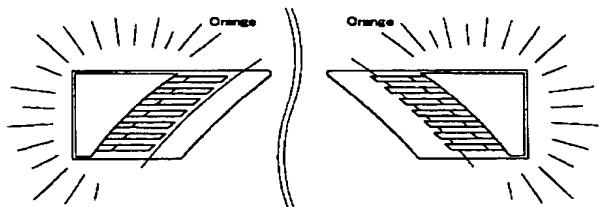
【図20】



【図21】



【図24】



【図25】

